

ZKM、芸術の生まれる場として

古川聖

Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe

ZKMはこの10月に新館を完成し、初めてその全体を一般に公開しました。いくつもの美術館、研究所そして資料館、造形大学などを含み、ドイツにおいてメディアアートが市民権を得るのに大きな役割を果たしています。ZKMは理念を持ち、パウハウス運動などを青写真としながら、一つの芸術運動を目指しており、新しい芸術の潮流の起こる場所として自らを位置づけ、芸術家達の創作の場となっています。10月の開館の為のフェスティバルMultiMediale5ではZKMが作曲家古川聖に委嘱、そしてZKM自らがプロデュースしたマルチメディアオペラ、"まだ生まれない神々へ"が上演され、話題を集めました。

ZKM , the art factory

Kiyoshi Furukawa

Centre for Art and Media Technology, Karlsruhe

The ZKM (Centre for Art and Media Technology) first opened the doors of its new building to the public in October 1997. This Centre includes museums, institutes , a mediatheque and an art college. It plays a major role in the popularization of media art in Germany. The Centre is based on an interdisciplinary concept similar to that of the Bauhaus movement and thereby strives to be the source of new artistic developments. It offers artists the possibility to work with new technology. Within this framework, Kiyoshi Furukawa was given a commission to write a new multi-media opera. This work, entitled "Den ungeborenen Göttern" was successfully performed at the inauguration of Centre.

現代芸術の状況

私はここ十数年作曲家、芸術家として現代芸術と関わってきました。1980年代頃から現代芸術は新しい局面をむかえ、世界のグローバル化にともない、ますます共通のスタイル、パラダイムが失われつつあると言うような事が言われてきました。しかし、現代芸術とは本質的には欧米の伝統芸術であって、その政治的、経済的影響力のもとで、あたかも現代芸術が普遍的な事項であるかのごとく考えられてきた

という側面もあり、現代芸術の混迷、混乱というパラダイム自身、十分に検討してみ
る必要があると思います。私はこのような動きを現代芸術がヨーロッパのローカル
な伝統芸術から脱皮し、真にグローバルな芸術へと進んでいく、過程と考えていま
す。さて、どのような立場に立つにしろ、このような転換期に創設されたZKMを現
代芸術の諸問題と関連させながら紹介してみたいと思います。

ZKMとその理念

ZKMの特徴は（私にはとてもドイツ的に思えるのですが）理念を持ち、一つの芸
術運動を目指していると言うことです。正式名はZentrum für Kunst und
Medientechnologieと言い、Kunst、つまり芸術を前面に掲げています。ZKMとは、
上で述べてたように、括弧に入れられて語られるような現代芸術を創作、研究、展
示する場所なわけです。ZKMの内容は創設者であり館長でもある、Dr. Prof. H.
Klotz氏の明確なビジョンに沿って決定され、"Zweite Moderne (第二の現代芸術)"
と言うような事が主張され、それに関する著作なども刊行されつつあります。彼が
学長を務め、ZKMに併設されている造形大学を含め、1920年台のパウハウスを青写
真としながら、新しい芸術の潮流の起こる場所としてZKMを位置づけています。実
際に表立って見えてくることは少ないのですが、ここでは現代芸術を括弧にいれて
語りつつも、そのパラダイムの有為性を現在及び未来において前提としているわけ
です。これはある意味ではとても危険な事で、既存の現代芸術の枠組みに固執する
ことにより、単なる保守主義に陥る可能性がありますし、ZKMの扱うメディアア
ートという新しい芸術分野を現代芸術という概念のなかに閉じ込めてしまう事にも
なりかねません。勿論、ZKMはそのことに関して注意を払っていると思います。そ
してまた、実際、新しい物はまずは伝統と言う物差しで測ってみるしかないわけ
ですし、創作活動も伝統となったの現代芸術との相刻のうちに進められていくと言
うのもまたもう一つの真実です。ZKMの個々の芸術家の作品にこれらの理念、主張が
反映されるとは、誰も考えてはいませんが、ZKMの目的、基本姿勢はこの線から、
大きく外れる事はないと思います。

ZKMと創作活動

新しい創造が行われる為には、その作品、作家自体の力とは別にその創作活動を支
える組織、受け入れる社会等の問題があります。今現在進行中の芸術が社会に届く
までには、なお多くの時間が必要で、我々は作品創作にあたって多くの芸術とは直
接関係のない事柄に関わらずをえない状況に置かれています。自ら行う不慣れなオ
ルガニゼーションのため、作家自身が不必要に消耗し、どれだけ多くのプロジェク
トが実現されずに終わってしまったのでしょうか。ZKMはこれらの問題に、その合理

的な、考え抜かれたオルガニゼーションによって一つの回答を与えています。ZKMは芸術家にリソース、人材的、財政的援助を創作段階から与える一方、徹底的な広報活動のより、その作品を社会の中に持ち込みます。この事は一見あたりまえのように感じられますが、実はある一つの芸術、創作活動がはっきりとした形をとっていくためには是非必要なプロセスです。美術館という組織が必然的に、すでに社会に受け入れられた既成の大家の作品を中心に展示せざるをえず、今現在起こっていることに、対応が遅れがちになる一方、ZKMは自ら作品を生み出すことで、より直接、よりすばやく社会に働きかけることができるわけです。こんな点にもZKMのユニークさが現われていると思います。

ZKMと広報活動

また忘れてならないのは、ZKMが常にその存在を社会全体の中に位置付ける為に大きな努力をはらっていることです。これだけの大きな組織が単なる芸術上の理想や理念で動くことはないのは、当然のことで、ZKMは州の文化施設であるばかりでなく、カールスルーエ市の企業誘致の際の立地条件の改善策などと深い関係にあります。そして、ZKMは常にドイツ内外で広範な活動をマスコミを通して社会にアピールし、その実質的、外面的成功を手を再び政界、財界へと働きかけていくわけです。このような活動なしにはZKMは存続しえません。

ZKMとInstitut für Musik und Akustik（音楽と音響学のための研究所）

ZKMは南ドイツ、ドイツで最も経済的に豊かなBaden-Württemberg州の第二の都市カールスルーエにある、州とカールスルーエ市が財政を支える地方公共団体です。ZKMは内容的にみると次のような三つの部門に分かれます。

第一の部門は研究、創作

Institut für Musik und Akustik, Institut für Bildmedien

第二の部門は研究資料蒐集、貸し出し

Mediathek

第三の部門は芸術作品の蒐集、展示、つまり美術館

Medienmuseum, Museum für neue Kunst.

ZKM全体については WWW (<http://www.zkm.de>)などを見ていただくとして、音楽部門、Institut für Musik und Akustikに少し触れて見たいと思います。

Institut für Musik und Akustikは所長のJohannes Goebel氏の下に、8人の事務員、研究者、技術者を擁し、その他、短期長期のプロジェクトにかかわっている人

達、実習生およびに数人の招待芸術家から成っています。コンサートホールを兼ねた、大きな録音スタジオのほか、2つの録音スタジオ、5つの芸術家用のアトリエ、5つの実験／音楽室、それぞれの研究員、技術者、プロジェクトの為の部屋などが音楽部門にあてられています。ここでは一般に広い意味での、computer music が作られる他、音響学や音楽学のプロジェクトも行われます。最近では、バリ島へでかけ、Genda(ガメラン音楽) という打楽器に、インターフェイスを取り付け、採譜が行われました。

マルチメディアオペラ"まだ生まれない神々へ"

終わりに、ZKMがプロデュースし、この10月のZKMのオープニングに際して初演された、私のマルチメディアオペラ"まだ生まれない神々へ"を紹介してみたいと思います。この作品は約三年前から準備が進められ、委嘱作品という形でプロジェクトが発足しました。私の原案をもとにプロデューサーのH.Staff氏、所長のJ.Goebel氏、Visual-Media部門の所長のJ.Shaw氏達と内容やテクニク上の問題に関し討議しつつ、人選を進め、監督はH.Akina氏、コンピューターグラフィックのデザインはR.Darroll氏にお願いすることになりました。実際の舞台／俳優とコンピューターグラフィックの世界がインターアクティブに交錯するような作品を作ろうと、始めましたが、実際それがどのような物になるのかは、またはどのように作っていったらよいかは、作り始めてみるまでは、なかなかわかりませんでした。

オペラという題名がついていますが、六つの部分から成る、歌をともなった象徴劇のようなもので、一貫した、ストーリーはありません。これらの部分は、死者の世界（一部）、中間界（二部）、生者の世界（三部）死者の世界（四部）、中間界（五部）、生者の世界（六部）のように配置され、死と生の永遠なる輪環を暗示しています。テキストはあえて自ら稿を起こすことはせず、つぎのような色々な分野からとられています。

- 一部、ホメロスのデメター賛歌（古代ギリシャ語） - 死者の世界
- 二部 受精、発生、胎児を扱った学術的記述
リルケの詩（オルフェイスに捧げるソネット） - 中間界
- 三部、茨姫（グリム童話）、マザー-グース（英国の童歌集）など - 生者の世界
- 四部、ホメロスのデメター賛歌（古代ギリシャ語） - 死者の世界
- 五部、ヨナの物語（旧訳聖書、ヘブライ語） - 中間界
- 六部、茨姫、リルケの詩 - 生者の世界

豊穡の女神、デメターにより運命に一つの契機が与えられ（一部）、受精、発生を

通して（二部）、茨姫が生まれます（迷宮）。魔女の呪いによって茨姫はとげに刺され、仮死状態となります（三部）。再び、豊穡の女神、デメターにより運命に契機が与えられ（四部）、神との対話、自省を通じた精神的誕生、再生（ヨナの物語、五部）、そして、再び迷宮に王子が生まれ、眠りにについている茨姫を探し当てます。（終結、六部）。

これらのテキスト／シンボルの根底にはこの作品"まだ生まれぬ神々へ"のテーマが横たわっています。茨姫はとげによる仮死を通して、ヨナは鯨に飲み込まれるという仮死体験を通して、デメターはその娘の死（種子として地中に入る）を通して、新たな誕生、一段と高められた生に到達します。リルケは生と死の彼岸に永遠に充足する存在を神（オルフェイス）に託して表現しています。

舞台

傾斜を持った舞台は客席から徐々に舞台後方に向かってせり上がっていきます。スクリーンは舞台の後方に掛けられています。コンピューターグラフィックはこのスクリーンに映写されます。音楽家たちは舞台の左側の台の上に乗る、Theremin-Voxだけがひとり舞台の右側に立っています。

システム

システムはMacintoshを中心に三台のコンピューターが使われており、コンピューター間のデータの交換には様々な理由からMIDIを使用しました。インターフェイスを通した各楽器からのインプットはまずMacintoshに集められます。MacintoshはMIDIを中心とし、サンプラーや、CD-ROMや全体のプロセスをコントロールします。Indyを端末とした中央コンピューター室のONIXはコンピューターグラフィックに、ISPWカードを二枚入れたNeXTはリアルタイムの音響合成に使われました。声や楽器音がグラフィックオブジェクトの動きを制御したり、反対にコンピューターグラフィックのxyz軸上の動きをNeXT上のリアルタイムの音響合成音楽パラメーターとするなど、音楽とコンピューターグラフィック間のインターアクションに関していろいろ工夫してみました。また、舞台照明もMIDIと連動しており、コンピューターグラフィックと実際の舞台の融合に重要な役割をはたしました。

グラフィック

グラフィックは、私のストーリーボードをもとにR.Darroll氏がスケッチ、原案をつくりWaliczki氏らのグループが一年がかりで、Soft-ImageやAlias等のプログラムを使い、モデリングしました。VR(virtual reality)プログラミングでは次から次へと移っていくVR-Worldのグラフィックオブジェクトの絶対量が大きすぎるという問題があり、市販のプログラムを改編し、それをプログラマーMathias氏が開発したスクリプト言語でコントロールするというまわりくどい方法をとりました。

音楽

音楽は6人の音楽家から成る、室内アンサンブルによるlive-electronicsで

編成はViola, Clarinette, Theremin-Vox, Acoustic Guitar, Keyboard 及び
にSopranoです。各々の楽器はインターフェイスを通してMacintosh にpitch 其の
の情報を送っています。作曲はサウンドファイルの用意や、NeXT/ISPWや
Macintoshのプログラミングと平行して行われ、全体の調整の為なんども書き直さ
れました。

インターアクション

グラフィックと舞台/音楽の間のインターアクションは技術上の困難もさることな
がら、表現上の効果という問題もあり最後まで模索が続きました。

新しい舞台芸術をめざして

ZKMのMultiMediale5における4回の公演は幸い好評のうちに終えることができ
ましたが、技術上の事はともかく、マルチメディア、特にVRコンピューターグラフィッ
クを使った舞台上効果、表現、演出に対し我々は未経験であり、実際にやってみて
初めてわかった事、どうしてもうまくいかなかった事など、多くの課題をこのプロ
ジェクトに関わった人達に残しました。大きな問題点は聴衆と舞台(俳優)とVR
コンピューターグラフィックの関係です。俳優がVRグラスをかけて見たVR世界
をスクリーンに映しだすとすれば、俳優は常に舞台上で聴衆に背を向けることにな
ります。またスクリーンの映像はある程度偶然に任せられ、舞台表現上、無意味な
映像もスクリーンに出てしまうわけです。劇の進行に合わせて歌い、演技しながら、
VRグラスでコンピューターグラフィックをうまくコントロールするのは実際には不
可能です。今回、われわれは一人のコントローラーが演出家の指示にしたがって、
俳優の視点を演技することにしました。

舞台(俳優)とVRコンピューターグラフィック融合という点においても、物理的
条件、つまり俳優がスクリーンをバックに演技するだけでは十分な効果は得られず、
物理的レベルのほかに、心理的レベルがあるということに気がきました。

幾つかの問題が未解決にままた残ったにしろ、我々がこのプロジェクト得たものも大
きく、歌手や演奏家にインターアクティブに反応し、舞台と一体となったコンピュー
ターグラフィックの表現力は我々を魅了し、マルチメディアを使った舞台作品の可
能性に確信をいだかせました。